



## Revue de recherche en civilisation américaine

4 | 2013  
Le catch et...

---

# Vers une réappropriation du récit par ses acteurs dans le catch contemporain

Stéphane Rupa

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/rrca/541>  
ISSN : 2101-048X

### Éditeur

David Diallo

### Référence électronique

Stéphane Rupa, « Vers une réappropriation du récit par ses acteurs dans le catch contemporain », *Revue de recherche en civilisation américaine* [En ligne], 4 | 2013, mis en ligne le 28 décembre 2013, consulté le 20 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/rrca/541>

---

Ce document a été généré automatiquement le 20 avril 2019.

© Tous droits réservés

---

# *Vers une réappropriation du récit par ses acteurs dans le catch contemporain*

Stéphane Rupa

---

- 1 Qu'on le nomme professionnel wrestling, lucha libre, puroresu ou sport-entertainment, le catch n'est qu'une immense machinerie destinée à produire du récit (Jenkins, 1997). La démarche utilisée ici est celle qui consiste en une analyse globale des mécanismes et des rouages de cette machinerie durant les soixante dernières années. Si le choix d'une telle période est volontairement long, c'est pour avoir la certitude d'englober la mutation majeure de cette activité, celle du passage d'un art forain, un état artisanal donc, à une production quasi-industrielle générée essentiellement par une multinationale du divertissement, la WWE.
- 2 La particularité du récit qu'offre le catch au monde réside dans son caractère composite. Chacune des histoires racontées par le wrestling-business<sup>1</sup> n'est qu'une pièce d'un ensemble global et polymorphe. Au centre, il y a, bien entendu, les histoires racontées de l'entrée dans l'arène des combattants à leur sortie de celle-ci, celles que des athlètes comme Ricky Morton<sup>2</sup> ou Bret Hart<sup>3</sup>, excellaient à raconter. Nous sommes ici, alors, dans une forme particulière de spectacle vivant qui transforme un simulacre de réalité en un affrontement le plus souvent épique. On peut aussi distinguer un récit structurant, celui de la rivalité entre catcheurs, qui donne au catch son caractère si particulier de soap-opera pour public masculin (Jenkins, 1997). Cette facette met alors en avant des personnages tels que celui joué par Ric Flair ou Buddy Rogers<sup>4</sup> dont l'archétype structure l'action à long terme. Le mode de narration du catch repose essentiellement sur la combinaison de ces deux grands récits fondamentaux. Pour compléter cet inventaire des grands pivots narratifs du wrestling-business, il conviendrait d'aborder la propension du catch à mélanger le vrai et le faux, le réel et la fiction, ce qui se passe dans la lumière et dans les coulisses.
- 3 Mais le récit qui semble central et invariant sur la période de temps considérée est celui qui constitue l'essence même d'un business où le succès ne connaît qu'un unique mètre étalon : celui du nombre de billets d'entrée vendus et de billets verts amassés. En ce sens,

le catch ne délivre qu'un seul récit, fondamental : celui qui assure la promotion du business – c'est ainsi d'ailleurs que les catcheurs eux-mêmes définissent leur activité – et la survie de la forme artistique. Ce récit, mélange complexe entre le marketing sportif traditionnel et le dialogue de cette forme de spectacle assez marginale avec la pop-culture, sera étudié à partir de quatre points de basculements chronologiques.

## Le récit super héroïque (1950-1984)

- 4 Le premier point de basculement majeur dans l'histoire du catch est, en réalité, un événement de l'histoire des catches puisqu'il s'est produit à différents moments selon les lieux. Il consiste à établir la popularité d'un catcheur à un point tel que sa renommée dépasse les frontières des rings et que ce dernier investit le domaine de la pop culture, le plus souvent via l'échelon le plus bas : films de série Z – on notera l'exemple d'El Santo, le luchador mexicain dont la carrière cinématographique commence en 1952 –, comic-books – ce sera le cas du Big Daddy britannique dans sa période Blue Eyes à partir de 1978 – mais aussi série animée pour enfants – aux Etats-Unis, l'exemple est incarné par le personnage d'Hulk Hogan dans le sillage de son rôle cinématographique dans Rocky III en 1983 –.
- 5 Parmi tous les exemples possibles, le cas nippon, celui de Rikidōzan est le plus riche d'enseignements. Coréen ayant obtenu la nationalité japonaise par le hasard des invasions colonisatrices, Kim Sin-Rak a très tôt migré vers l'archipel dont il deviendra le héros, et entamera une jolie carrière de dix ans en tant que sumotori avant de monter sur les rings en 1951. Décédé en 1963, son palmarès – dans les termes qui nous intéressent ici, ceux d'une acceptation par la société toute entière et la pop culture en particulier – n'en demeure pas moins impressionnant. Il apparaît en 12 ans au générique de 29 films et réalise parmi les plus belles audiences télévisuelles de l'époque (Molinaro 2002, p. 19).
- 6 La recette de la construction du personnage et de sa popularité fut assez rudimentaire. Comme tous les catcheurs de renom, Rikidōzan fut, avant tout, un commis-voyageur des rings, arpenteant l'archipel et construisant sa popularité par le bouche à oreille et des campagnes de presse locales. Son personnage était très manichéen : celui d'un japonais – on notera le paradoxe pour ce coréen d'origine, paradoxe d'autant plus grand que la société japonaise de cette époque est plus que conservatrice – toujours prompt à défendre l'honneur de sa nation. Ses adversaires étaient essentiellement des sales types, pour la plupart des grands catcheurs nord-américains (Lou Thesz, Freddie Blassie, Dick The Destroyer Beyer) qui se couchaient d'autant plus volontiers pour lui que les rôles étaient inversés quand le japonais se rendait de l'autre côté de l'Océan Pacifique. Cet exemple précis de Rikidōzan, même traité brièvement, est riche d'enseignements.
- 7 En premier lieu, il suggère que pour être champion à l'échelle d'un pays, il faut en avoir arpenté tous les recoins. Et dans cette optique, il est important de noter que l'organisation même du wrestling business aux Etats-Unis, celui d'une fédération de promoteurs indépendants (la National Wrestling Alliance, NWA) qui morcelle le territoire a probablement empêché l'éclosion d'un super-héros américain du calibre d'Hulk Hogan tant que ce système de partage du pays en territoires existait.
- 8 Ensuite, il constitue un exemple, ensuite suivi au Mexique et au Royaume-Uni, qui suggère qu'il est indispensable d'unir derrière un héros positif et médiatique toute la population d'un pays grâce à un angle narratif fédérateur. Sous cette perspective, l'exemple américain et le paradoxe que pose l'apparition tardive du point de basculement

dans la pop-culture du professional wrestling dans son pays originel peut être résumé essentiellement par la réalité d'un pays divisé durant de nombreuses années par les problèmes de droits civiques. On notera par ailleurs qu'une fois cette époque terminée et le pays uni socialement, le héros doit être positif et médiatique pour qu'il puisse devenir un héros national. Le contre-exemple parfait de ce processus étant la rivalité ayant opposé Andy Kaufman et Jerry Lawler<sup>5</sup>, la personnalité la plus populaire étant celle de l'entertainer antagoniste, le gentil Lawler n'accédera jamais à la popularité nationale d'un Hulk Hogan.

- 9 Mais la conclusion la plus importante de l'exemple de Rikidōzan réside dans la mort de la légende du puroresu. Poignardé en pleine gloire par un de ces yakuzas qui gravitent autour des rings nippons, il est parti sans préparer sa succession et le business japonais a alors connu des heures bien moins éclatantes que celles du temps de sa splendeur. Néanmoins, l'incursion même de la figure du catcheur dans la pop-culture avait laissé une empreinte vivace. Et au début des années 70, ce sont les industries culturelles du manga et de l'anime qui, sous les crayons de Kajiwaru Ikki et Tsuji Naoki, donnent une seconde vie au catch via le personnage de Tiger Mask (et son alter-ego maléfique Black Tiger), archétypes dessinés des héros des rings du bon vieux temps. Ceux-ci deviendront même si populaires qu'ils s'incarneront en catcheurs de chair et de sang interprétés au Japon par une douzaine de lutteurs successifs.

## Le récit mémoriel (1993)

- 10 C'est un triste lundi soir de janvier qu'en 1993, Vincent McMahon Jr va, presque par inadvertance, changer la face du wrestling-business. Ce soir-là, en mémoire du plus fidèle employé de son père – qui était aussi la clé du business-model paternel (Krugman 2009) –, en plus de faire sonner les dix coups de cloches traditionnels, Vince McMahon décide de construire autour d'André Le Géant, un Hall Of Fame virtuel.
- 11 Entretenir la mémoire des grands anciens en célébrant leur renommée, le choix est à la fois osé pour un business basé sur le secret – fut-il de polichinelle – et logique tant le respect des anciens est une règle d'or dans ce milieu. Ce sera surtout une mine inépuisable d'opportunités très vite transformées en une véritable stratégie d'entreprise qui est encore aujourd'hui en vigueur.
- 12 Cette politique de célébration mémorielle, véritable vivier de personnages et de situations, va permettre désormais de chanter les louanges d'un nouveau type de catcheur : l'athlète de seconde génération. Cowboy Bob Orton, Curt Mister Perfect Hennig, Ted DiBiase étaient tous des catcheurs de cette espèce qui jamais n'ont pu faire valoir leur parenté à un public venu les applaudir. Leurs fils respectifs ont tous ce privilège. Les seules représentations de la famille autorisées dans la WWF d'avant la mort d'André sont celles de la fraternité unie (The Rougeau Brothers) ou aux relations conflictuelles (l'affrontement entre Owen Hart et son frère Bret), parfois liée à la famille étendue – Bret Hart affrontera Davy Boy Smith, son beau-frère – . Les figures de la génération précédente pouvaient certes apparaître – ce sera le cas de Stu Hart – mais restaient néanmoins au second plan et n'étaient utilisées qu'aux abords du ring. Une fois la première pierre symbolique du Hall Of Fame posée, la figure de l'héritier existe dans le ring et celle-ci peut se décliner sous de multiples aspects : dans le nom du catcheur, évidemment, Dwayne Johnson débute ainsi sous le nom de Rocky Maivia<sup>6</sup> – un pseudonyme qui rappelle toutes les dimensions de son ascendance dans le business – mais

même jusque dans le personnage – Randy Orton incarnera ainsi un gimmick de Legend Killer qui s'ingéniera à battre toutes les gloires du passé –.

- 13 Ce récit mémoriel peut aussi s'articuler en terme de politique industrielle, notamment via la résurrection d'une marque ancienne. La WWE proposera ainsi pendant quatre ans, sa version de l'ECW, fédération indépendante célèbre rachetée après sa banqueroute. L'exploitation des fonds d'archives devient aussi une priorité permettant la réalisation de rétrospectives documentaires. Et lorsque l'on se questionne sur la conclusion des Monday Night Wars<sup>7</sup> et les raisons du rachat par la WWE d'un concurrent à l'agonie qui, à l'époque, ne représentait plus un concurrent majeur, il ne faut pas oublier que les fonds d'archives vidéos détenus par cette compagnie étaient autant un atout commercial que ses effectifs ou que la marque elle-même.
- 14 Disposant d'un contrôle absolu sur les archives et des moyens d'écrire l'Histoire, la compagnie WWE nous raconte des histoires. Via des programmes documentaires – sous divers formats : télévision à la demande ou DVD – et même des programmes télévisés grand public – la cérémonie d'intronisation au Hall Of Fame est désormais un événement télévisé qui s'inscrit dans la logique de la promotion du plus grand événement de l'année qu'est Wrestlemania –, la WWE a désormais les moyens de contrôler l'historiographie du wrestling-business et donc tout pouvoir sur ses fans. Elle est donc capable de dire à chacun qui aduler – le personnage de Shawn Michaels est ainsi porté aux sommets malgré un passé assez chargé et dissolu en terme de comportements en coulisses –, qui détester – la présentation du personnage de l'Ultimate Warrior dans le DVD consacré à sa carrière est faite délibérément à charge – voire même qui rayer des livres d'histoires – l'exemple de Chris Benoit<sup>8</sup> est évidemment présent dans l'esprit de tous à ce sujet –.
- 15 Cette politique mémorielle, encore en vigueur de nos jours, est toujours efficace – ce n'est certainement pas innocemment que la TNA, seconde promotion de catch américaine a créé son propre Hall Of Fame – et elle est désormais assumée pleinement puisque la signature de présentation même de la compagnie égrène un slogan qui la résume en trois mots : Then, Now, Forever.

## Le récit shoot (1999)

- 16 C'est en 1999, lors de la sortie en salles du film *Beyond The Mat*, que se produit la première faille dans cette stratégie mémorielle de la WWE. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si la fédération, ayant autorisé le tournage de séquence dans ses rings et même ses coulisses, décide au dernier moment d'annuler la campagne de promotion conjointe prévue avec le distributeur. Le documentaire de Barry Blaustein propose au spectateur une vision extrêmement différente de l'Histoire que la WWE se charge d'écrire et des histoires qu'elle raconte. On y voit tout ce qui peut perturber une entreprise soucieuse de sa communication : de la violence plus que nécessaire et les blessures, parfois invalidantes qui en découlent, la décrépitude physique qui guette les catcheurs avant leurs mises à la retraite, des comportements dangereusement addictifs qui brisent des familles et créent des tensions dans d'autres.
- 17 Ce surcroît de transparence, qui fait émerger le catch de la WWE dans la pop-culture d'une manière qu'elle n'a pas désirée, dérange et l'impact du film sur la représentation du catch que se fait la pop-culture d'aujourd'hui est encore très présent. *Beyond The Mat* fut le document de travail numéro un de Robert Siegel qui rédigea le scénario de *The*

*Wrestler* de Darren Aronofsky. Mais c'est surtout par sa postérité industrielle que le documentaire va laisser une trace.

- 18 La rupture profonde avec les codes établis de la communication policée de la WWE va permettre l'émergence d'une véritable économie parallèle basée sur les shoot interviews, ces entretiens aux longs cours avec catcheurs qui monologuent sur leur métier et dévoilent les petits secrets des coulisses. Le contenu est, certes, d'un point de vue purement informatif assez pauvre, voire même franchement d'un niveau très bas. En revanche ce qui est intéressant dans ce phénomène, c'est son existence et son insertion dans une tendance économique globale, celle de la longue traîne (Anderson, 2004) qui est liée à l'émergence d'Internet et à la facilité de production de supports vidéos, notamment le DVD. Les compagnies, souvent de taille modeste, produisant ces documents essaient sur ce medium nouveau qu'est le Web et le colonisent littéralement tandis que la WWE assure et renforce de son côté, son hégémonie dans le monde plus ancien de la télévision. En s'adossant à des fédérations indépendantes de taille modeste, en facilitant l'importation des catches du monde entier – difficilement accessibles auparavant sauf pour les amateurs des pages tape-trading des magazines spécialisés – elles vont petit à petit créer leur propre écosystème économique et médiatique qui va écrire au quotidien une autre histoire du catch, celle de ces catches plus modestes, ceux qui n'ont pas nécessairement accès au canal de la diffusion télévisée nationale ou internationale.
- 19 C'est dans et grâce à cet écosystème économique et numérique, à la fois local car indépendant mais global car accessible au monde entier, que vont d'abord évoluer les futures recrues actuelles de la WWE et qu'émergera aussi une promotion indépendante, la Ring Of Honor, certes loin d'être capable de casser la position dominante de la fédération leader mais suffisamment grande pour prétendre et obtenir une diffusion télévisée importante aux États-Unis. Le phénomène, plutôt anecdotique en ce qui concerne les contenus qu'il propose, s'avère donc être d'une importance majeure dans le nouveau paysage économique du catch qui s'instaure après la fin des Monday Night Wars.

## La sociabilité numérique (2010)

- 20 Le dernier point de rupture de la fabrication du récit propre à l'industrie du catch commence en 2010 quand Colt Cabana, ex-star de ce catch indépendant, passé sans grand succès par la WWE, décide de lancer un podcast. Inspiré par le modèle du comédien américain Marc Maron, il annonce dès son premier épisode un programme ambitieux : celui de réaliser des interviews d'acteurs du wrestling-business en sortant des modèles formatés que le système médiatique et souvent les fédérations elles-mêmes, indépendamment de leur taille, imposent. Le format choisi évite soigneusement de dévoiler toutes les ficelles du métier et s'abstient d'aborder les petits secrets qui faisaient les choux gras des shoot interviews, néanmoins il ne ressuscite pas pour autant la notion du kayfabe qui consistait auparavant à tout cacher au public.
- 21 Quelques années après, il est possible de tirer un premier bilan du résultat. Le modèle s'est révélé économiquement rentable pour son auteur (Cabana, 2011, AOW 51). Si l'étude d'un unique épisode apparaît au premier abord anecdotique, notamment à cause de sa forme souvent proche de la causerie entre amis et du goût prononcé des catcheurs pour les anecdotes propres à leur métier, l'ensemble, pris dans globalité, se révèle extrêmement cohérent. La collection complète de *The Art of Wrestling Podcast*, constamment augmentée chaque semaine, constitue une somme documentaire historique

inégalée au vu de la diversité des personnalités interviewées. C'est une véritable mine d'or d'informationnelle en ce qui concerne le wrestling-business dans tous ses aspects et qui dépasse de loin toute la production documentaire réalisée par la WWE.

- 22 Si *The Art of Wrestling Podcast* est l'exemple majeur de cette réappropriation du récit dans le catch par ses acteurs, ce n'est pas un épiphénomène qui sera l'unique source pour les historiens et sociologues du catch de demain. Colt Cabana n'est pas un acteur isolé et il a constitué l'avant-garde d'un mouvement plus profond qui essaime dans tout le wrestling-business.
- 23 Zack Ryder, catcheur mécontent de son statut au sein de la WWE, a produit pendant plus d'une année une web-série à destination de ses propres fans, indépendamment de son employeur. Le succès d'audience fut réel – largement plus important que celui des contenus officiels produits par la fédération de Stamford – et a permis, un temps certes, de modifier le contenu télévisé proposé à l'antenne afin d'intégrer le personnage à des scénarios. Mais, plus encore, il a été un modèle copié par la WWE pour redéfinir sa politique de présence sur les nouveaux médias numériques, secteur stratégique s'il en est.
- 24 CM Punk, longtemps compagnon de route de Colt Cabana et champion d'alors de la WWE, a exigé lors de la production du DVD rétrospectif de sa carrière que la compagnie utilise des images d'archives étrangères aux fonds dont elle dispose. La réalisation indépendante de documentaires consacrés au catch connaît un renouveau et se base sur des principes innovants, notamment le crowd-funding<sup>9</sup>, permettant ainsi de compléter les zones que la WWE laisse délibérément dans l'ombre. La production récente d'un documentaire sur le sulfureux Dynamite Kid ou l'auto-production poignante de Nigel McGuinness sur son départ à la retraite constituent deux exemples de l'existence d'un marché et d'un public pour ces nouvelles formes de récit liées au catch.

## Conclusion

- 25 Parallèlement à cette histoire du récit dans le catch et à cette tendance actuelle à une réappropriation du récit par ceux qui le font, se dessine une autre histoire du catch : celle de la discipline et de ses canaux de diffusion. El Santo et Rikidōzan furent les catcheurs de l'âge de la télévision et du cinéma comme grands vecteurs culturels, Hulk Hogan fut le catcheur emblématique de l'ère de la télévision reine et les multiples initiatives individuelles d'aujourd'hui constituent les catcheurs de l'ère du numérique avec un haut niveau de socialisation virtuelle. Ce constat ne va pas néanmoins sans interrogations sur le futur. Est-il sain qu'une entreprise dominante sur son marché, spécialisée dans une industrie culturelle dispose à elle seule de tous les moyens nécessaires à l'histoire et à l'historiographie de son domaine d'activité ? La question est d'autant plus brûlante que la volonté de ses propriétaires d'investir le champ de la politique nationale est affirmée. La stratégie mémorielle de la WWE, entreprise dominante sur son propre marché, pourra-t-elle perdurer à l'ère numérique ? Est-il possible pour une fédération de catch de concevoir une nouvelle forme de récit qui soit compatible avec le nouveau modèle économique qui se dessine tout en permettant à tous les acteurs de l'industrie de bénéficier de ses revenus ?

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Anderson, Chris (ed.). 2006. *The Long Tail : Why The Future of Business Is Selling Less of More* (New York : Hyperion)
- Clements, Jonathan (ed.). McCarthy Helen. 2006. *The Anime Encyclopedia: Revised & Expanded Edition* (Berkeley, CA: Stone Bridge Press.)
- Krugman, Michael. (ed.). 2009. *Andre The Giant : A Legendary Life* (World Wrestling Entertainment Books)
- Jenkins, Henry. 'Never Trust a Snake: WWF Wrestling as Masculine Melodrama' in Baker Aaron (ed.) and Todd Boyd. 1997. *Out of Bounds: Sports, Media and the Politics of Identity* (Bloomington: Indiana UP)
- Molinaro, John F. (ed.). 2002. *The Top 100 Pro Wrestlers of All Time* (Winding Stair Press)
- Morton, Gerald W. (ed.) and George M. O'Brien. 1985. *Wrestling to Rasslin': Ancient Sport to American Spectacle* (Bowling Green State U Popular P).
- Reynolds, R. D. (ed.). Alvarez Bryan. 2004. *The Death of WCW : Wrestlecrap and Figure Four Weekly Present ....* (ECW Press)
- Zmuda, Bob (ed.). 2001. *Andy Kaufman Revealed!: Best Friend Tells All* (Back Bay Books)

## Filmographie :

- Aronofsky, Darren. 2008. *The Wrestler* (Fox Searchlight)
- Blaustein, Barry. 1999. *Beyond The Mat* (Lions Gate Entertainment)
- Dunn, Kevin. 2005. *The Self-Destruction of the Ultimate Warrior* (WWE)
- Dunn, Kevin. 2012. *CM Punk - Best in the World* (WWE)
- Manning, Jake. 2013. *Dynamite Kid, A Matter Of Pride* (Highspots.com)
- McGuinness, Nigel. 2012. *The Last Of McGuinness* (Kickstarter self-production)
- Santamaria, Eric. 2009. *The Wrestling Road Diaries* (Roundtable Productions)
- Song Hae-seong. 2004. *Yeokdosan* (Sidus Pictures)

## Interviews :

- Behind Closed Doors with Bret Hart* (RF Video)
- Art Of Wrestling Podcast 1. 149* (Colt Cabana)



## NOTES

1. Selon Morton et O'Brien, la mutation de la lutte sportive en une lutte professionnelle a eu lieu au tournant du vingtième siècle. Les vétérans de la guerre de Sécession, reconvertis en hercules de foire, proposaient alors, moyennant finances, un combat à mains nues à tous les membres du public. Et le numéro commençait systématiquement avec un complice volontaire dont la performance brillante mais, sans succès, permettait d'attirer les badauds.
2. Catcheur né en 1956, membre de la fameuse équipe Rock'n Roll Express, Ricky Morton a plus acquis sa renommée par le rôle qu'il avait dans les matchs que par son palmarès. Favori des foules, il excellait en effet dans la période du match où, isolé de son partenaire, il encaissait les assauts de ses adversaires et incarnait à la perfection le rôle de la victime de leurs mouvements offensifs avant de pouvoir réaliser le changement.
3. Catcheur né en 1957, membre d'une véritable dynastie familiale composée de catcheurs, champion à de multiples reprises à la WWE, le style de catch de Bret Hart se caractérise par une volonté de rendre chaque combat dans le ring aussi proche que possible d'un réel affrontement physique entre les protagonistes.
4. Buddy Rogers, né en 1931, a créé dès ses débuts le personnage du *Nature Boy*, celui d'un flamboyant catcheur : doué dans le ring, prétendument séducteur invétéré et sans aucune modestie. Ce personnage fut repris à l'identique par Ric Flair, né en 1949, qui avec un tel gimmick, fut plus d'une douzaine de fois champion du monde.
5. C'est en 1982 que se développe une rivalité entre Jerry Lawler, catcheur, et Andy Kaufman, comédien et fantaisiste. Ce dernier joue dans cette histoire le rôle d'un lutteur misogyne dont les seules victoires sont réalisées face à de faibles femmes. Si cette rivalité est importante historiquement, c'est qu'elle se déroulera en partie sous les projecteurs de la télévision via le *Late Night Show* de David Letterman.
6. Dwayne *The Rock* Johnson a fait, avant d'entamer une carrière à Hollywood, ses débuts dans les rings sous le nom de Rocky Maivia. Ce nom faisait à la fois référence à son père : l'ex-champion par équipe Rocky Johnson et à son grand-père maternel Peter Maivia, catcheur puis promoteur à Hawaï.
7. Les Monday Night Wars sont cette célèbre période de l'histoire du catch (1995-2001) où deux fédérations de taille équivalente sont en concurrence frontale. En 1995, la WWF/WWE de Vince McMahon a alors unifié la majorité des anciens *territoires* américains à l'exception d'une fédération sur laquelle le magnat de la télévision Ted Turner a jeté son dévolu. S'ensuivirent quatre années de bataille féroce (débauchages des catcheurs stars, concurrence télévisée frontale avec horaires de diffusion identique) avant que la WWF ne prenne l'ascendant sur sa rivale puis la rachète deux ans plus tard.
8. Né en 1967, mort en 2007, Chris Benoît, ancien champion du monde, a connu une fin tragique, se suicidant après avoir assassiné son épouse et son fils. Ce fait divers, survenu alors que le catcheur était sous contrat avec la WWE, a valu au nom de Chris Benoit d'être longtemps rayé des archives de la compagnie.
9. Le crowd-funding est la version numérique du principe de l'édition via souscription. Les documentaires cités en exemple ont été financés avant leur réalisation par leur futur public informé via une plateforme web dédiée.

---

## RÉSUMÉS

This is an analysis of the way the pro-wrestling industry promoted itself as a part of pop-culture during the last sixty years : from the birth of super-heroic characters known nationwide as Rikidōzan in Japan, El Santo in Mexico or Hulk Hogan in the US to the modern business strategy of WWE that purposefully turns its own history into a giant storyline similar to the day to day entertainment product it provides on TV. This study also covers the modern digital age of the pro-wrestling industry and how the world wide web created a whole new ecosystem of companies, products and people that counteracted this memory-based strategy and how the use of social-networking by pro-wrestlers themselves is now able to provide an alternative way of writing pro-wrestling history.

## INDEX

**Keywords** : story-telling, pro-wrestling, history, popular culture, internet, pro-wrestler

**Mots-clés** : récit, catch, histoire, pop-culture, télévision, catcheur

## AUTEUR

STÉPHANE RUPA

spanishannouncetable@lescahiersducatch.com